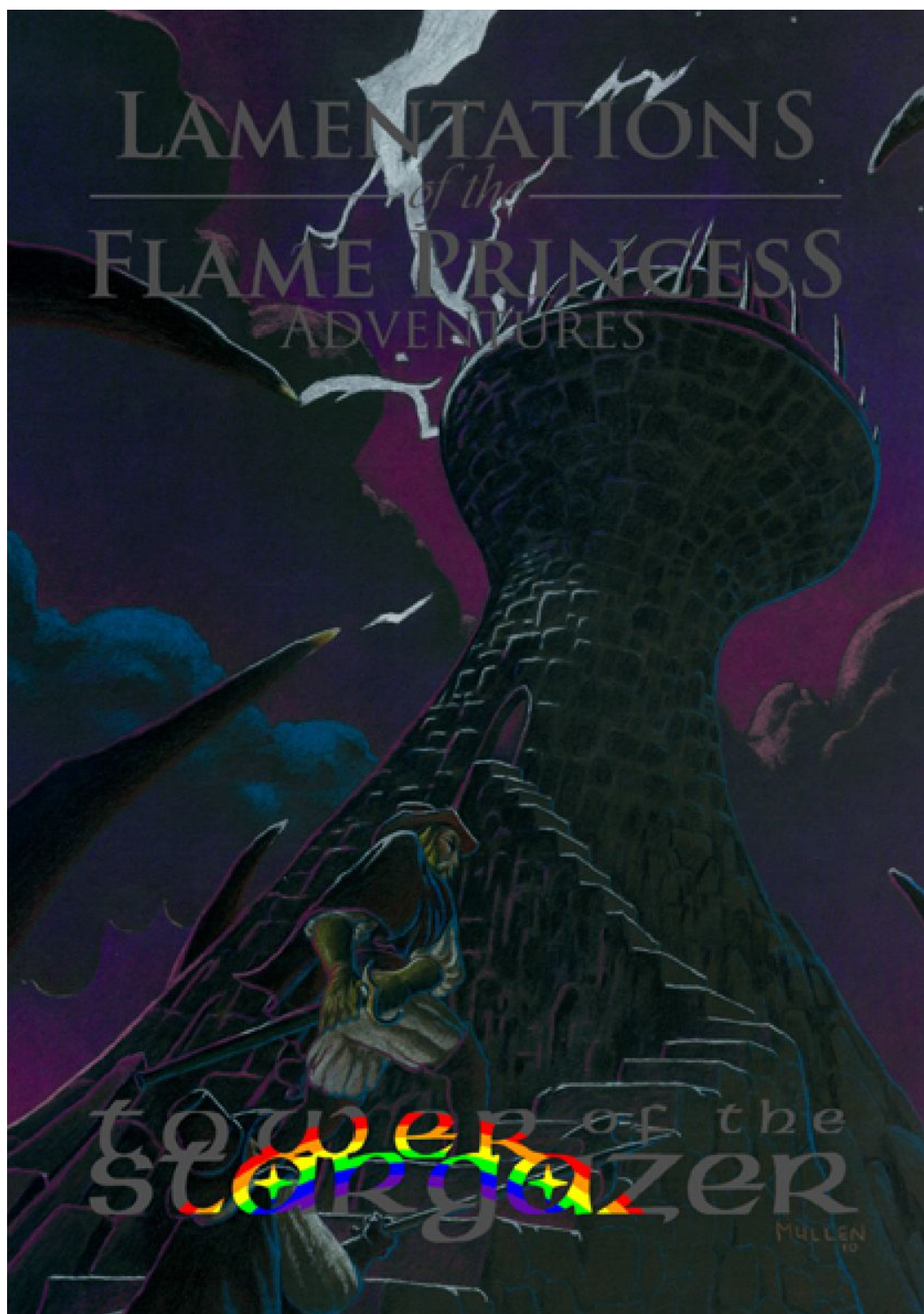


Башня Звездочёта

Любительский перевод модуля «*Tower of the stargazer*» под систему *Lamentations of the Flame Princess*.



Информация об авторах

Джеймс Эдвард Рагги IV

Автор оригинала, вёрстка оригинала

lotfp@lotfp.com

Питер Маллен

Обложка

www.freewebs.com/mullenart

Дин Клейтон

Внутреннее оформление, иллюстрации

www.wix.com/samhain777/Dean-Clayton

Рамси Доу

Карта

yesmar@speakeasy.net

Приключение для начинающих игроков, персонажей и мастеров.

Совместимо с системами Labyrinth Lord, LotFP Weird Fantasy Role-Playing, OSRIC, Swords&Wizardry Core Rules.

Labyrinth Lord™ is copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Labyrinth Lord™ and Advanced Labyrinth Lord™ are trademarks of Daniel Proctor. These trademarks are used under the Labyrinth Lord™ Trademark License 1.1 available at www.goblinoidgames.com.

This product uses the OSRIC™ System (Oldschool System Reference and Index Compilation™). The OSRIC™ system text may be found at <http://www.knights-n-knives.com/osric>. The OSRIC™ text is copyright of Stuart Marshall. "OSRIC™" and "Oldschool System Reference and Index Compilation™" are trademarks of Stuart Marshall and Matthew Finch and may be used only in accordance with the OSRIC™ license.

Swords & Wizardry, S&W, and Mythmere Games are the trademarks of Matthew J. Finch. LotFP and LotFP Weird Fantasy Role-Playing are trademarks owned by James Edward Raggi IV. LotFP is not affiliated with Matthew J. Finch, Daniel Proctor, Stuart Marshall, Goblinoid Games, or Mythmere Games.

Права на оригинал принадлежат Джеймсу Эдварду Рагги IV.

© 2010 James Edward Raggi IV

ISBN 978-952-5904-15-4

www.lotfp.com/RPG/

<http://lotfp.blogspot.com>

Приобрести оригинал:

PDF:

http://www.drivethrurpg.com/product/82999/Tower-of-the-Stargazer?filters=0_0_31807_0_0

книга + PDF:

http://www.lotfp.com/store/ToweroftheStargazer?keyword=Tower%20of%20the%20stargazer&category_id=0

Неофициальный любительский перевод для ознакомления

Автор перевода: Селиванов Антон aka Стакан Цианида / Tarvagorn.

aaselivanov.10.03@gmail.com

Содержание

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА	5
ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА	7
ВСТУПЛЕНИЕ ДЛЯ СУДЬИ	9
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СВОИХ КАМПАНИЯХ	10
ПРЕДЫСТОРИЯ	11
ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТЕ	13
1. БАШНЯ	13
2. ТРУП	14
3. ПАРАДНЫЙ ВХОД	15
4. ФОЙЕ	16
5. ГАРДЕРОБНАЯ	16
6. ГОСТИНАЯ	16
7. КОМНАТА ПРИСЛУГИ	19
8. ПОКОИ КАМЕРДИНЕРА	19
9. ПОКОИ ПЕРВОГО СЛУГИ	19
10. ПОКОИ ВТОРОГО СЛУГИ	20
11. ДВЕРЬ К ПОКОЯМ ВОЛШЕБНИКА	20
12. ПОКОИ ВОЛШЕБНИКА	20
13. ЛЕВИТАЦИОННАЯ ШАХТА	24
14. ЗАМОРОЖЕННОЕ ХРАНИЛИЩЕ	26
15. КАБИНЕТ	26
16. БИБЛИОТЕКА	27
17. КОМНАТА ПРИЗРАКА	28
18. СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ БИБЛИОТЕКА	29
19. ОБСЕРВАТОРИЯ	30
20. КОМНАТА С ЛОВУШКОЙ	34
21. «СОКРОВИЩНИЦА»	35
22. «МАСТЕРСКАЯ»	36
23. ХРАНИЛИЩЕ	38
24. МАСТЕРСКАЯ	39
25. ТЕМНИЦА	43
26. СОКРОВИЩНИЦА	46
ЭПИЛОГ	48

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. КАРТА БАШНИ ЗВЕЗДОЧЁТА	50
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. СХЕМА БАШНИ ЗВЕЗДОЧЁТА	51
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ОБИТАТЕЛИ БАШНИ ЗВЕЗДОЧЁТА	52
ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК ОБИТАТЕЛЕЙ БАШНИ	52
СЭР УРАВУЛОН КАЛЬЦИДИУС	53
КРОВЬ ИЗ ФЛАКОНА	54
КАМЕННЫЙ ПАУК	55
ДЕМОНИЧЕСКАЯ ФИГУРКА	56
НЕУПОКОЕННЫЙ ПРИЗРАК	58
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. ТАБЛИЦЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА	59
ДЕТСТВО ПЕРСОНАЖА	60
ПРОШЛОЕ ПЕРСОНАЖА	61
ОСОБЕННОСТЬ ХАРАКТЕРА ПЕРСОНАЖА	62
ВНЕШНЯЯ ОСОБЕННОСТЬ ПЕРСОНАЖА	63
ВЗГЛЯДЫ И ПРИНЦИПЫ ПЕРСОНАЖА	64
ЦЕЛЬ ПЕРСОНАЖА	65
СВЯЗИ С ДРУГИМИ ПЕРСОНАЖАМИ	66
ПРИЛОЖЕНИЕ 5. ТАБЛИЦЫ ДЛЯ ГЕНЕРАЦИИ КНИГ В БИБЛИОТЕКАХ	67
ВИД КНИГИ	67
ОБЩАЯ БИБЛИОТЕКА – «СТЕКЛО»	67
ОБЩАЯ БИБЛИОТЕКА – «СВЕТ»	68
ОБЩАЯ БИБЛИОТЕКА – ПОЭЗИЯ	68
ОБЩАЯ БИБЛИОТЕКА – МЕТАЛЛЫ	68
СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ БИБЛИОТЕКА – СВЯЗЬ С ДРУГИМИ МИРАМИ	69
СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ БИБЛИОТЕКА – СУЩЕСТВА ИЗ-ЗА ГРАНИ	69
СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ БИБЛИОТЕКА – СВИТКИ ОБ УЗЛАХ	69

Примечание переводчика

Я не являюсь профессиональным переводчиком и не владею мастерски ни одним из языков. Идея «перевести что-нибудь» родилась спонтанно, в качестве цели было выбрано вступительное приключение системы LotFP в духе «старой школы» (OSR).

Для меня это первый опыт перевода столь объёмного материала по ролевым играм, поэтому, несмотря на несколько раз перечитанный текст, я уверен, в переводе остались неточности, двусмысленности и ошибки. В случае обнаружения таковых, пишите по любому из доступных каналов связи – вместе мы сделаем перевод лучше!

Должен заметить, что я знаком с играми в духе «старой школы» только по чужим рассказам, что также могло повлиять на перевод. Несмотря на то, что я не могу согласиться с каждой идеей автора, я старался сохранить суть всех советов и ситуаций, изложенных в оригинале.

В любом случае, это приключение содержит немало идей, которые могут быть использованы вне игр в духе «старой школы». Модуль в целом является простым, но интересным.

В приключении мало системозависимых моментов, конверсия под иную систему не должна составить труда, будь то DnD, PF, GURPS, SW, DW или любая другая система на Ваш вкус.

Для удобства вождения, я добавил содержание, схему Башни, таблицы обитателей Башни, генерации книг в библиотеках и генерации персонажей, возможно, они Вам пригодятся.

Удачной игры!

Примечание автора

Во время работы над материалами ролевой игры в безумное фэнтези, я понял, что понадобится хотя бы одно вводное приключение. Конечно, правила могут содержать в себе предполагаемый стиль игры, но правила, регламентирующие слишком многое, характерны для плохих ролевых игр.

В результате, я решил сделать правила более общими, чтобы их можно было использовать в любой желаемой манере игры, а мысли о том, для чего правила подходят лучше всего, я воплотил во вводном приключении.

Я не хотел делать что-либо слишком вычурное, всё же, это вводное приключение, хотелось сохранить его простым и отдать дань уважения приключениям в жанре фэнтези в целом.

Хотелось взять шаблонную концепцию в рамках стандартного приключенческого модуля и показать, как внимание к деталям и немного творчества способны преобразить клише в кое-что новое за игровым столом – такой подход характерен для игр «старой школы» (old school) в целом.

И что может быть более клишированным, чем башня мага?

В конце концов, я решил, что приключение должно достичь трёх целей:

- Быть достаточно простым для новичков в ролевых играх;
- Содержать достаточный вызов для опытных игроков;
- Быть примером разработки и вождения приключений для Судей¹ - новичков.

Первые два пункта кажутся взаимоисключающими, но хорошее приключение должно быть интересно всем.

Хотя безумное фэнтези было создано, чтобы новичкам было легко понять его, следует заметить, что многие покупатели книги правил являются

¹ Судья (Referee) – так в LotFP называется Мастер Игры.

опытными игроками, а часть людей приобретут игровой модуль отдельно от книги правил, приключение должно удовлетворять все перечисленные группы людей.

Третий пункт – самый сложный, поскольку я привык к чрезмерным объяснениям, которые в результате могут уничтожить всю магию процесса.

Тем не менее, я помню, как начинал играть в ролевые игры без наставника или старшего брата, который мог бы мне всё объяснить. У меня были книга правил и несколько игровых модулей. Я пытался учиться по книгам, а потом учил всех своих друзей. Я был невеждой. Надеюсь, я смогу сделать что-то хорошее для игрового мира, чтобы помочь новым Судьям получить максимальную отдачу от опубликованных приключений и, быть может, сделать их собственные приключения немного лучше.

Разумеется, я не знаю, удалось ли мне достичь поставленных целей. Только Вы, читатель, Судья, можете решить это. Пишите мне на электронную почту lotfp@lotfp.com и расскажите, как я справился, и что случилось с Вашими игроками, когда они попытались исследовать Башню Звездочёта.

Джеймс Эдвард Рагги VI

8 мая 2010

Хельсинки, Финляндия

Вступление для Судьи

Приключение предназначено для партии от четырёх до восьми персонажей первого уровня. В партии должны быть представлены персонажи разных классов.

Модуль освещает общие проблемы приключенческих игр, поэтому содержит множество разнообразных головоломок, ловушек и сцен (encounters).

Некоторые из них неумолимы и находятся за пределами возможностей партии первого уровня. Тем не менее, ни одна из этих встреч не является обязательной для завершения приключения.

В подобных приключениях нет сюжета в классическом понимании. Приключение представлено как область, исследуемая Игровыми Персонажами (ИП) ради добычи сокровищ.

Поскольку у игроков нет большей цели, они будут испытывать соблазн попробовать персонажами всё ради большей добычи. Им будет больно. Большая часть сокровищ спрятана не слишком хорошо, и если игроки справятся с головоломками, закрывающими доступ к ценностям, жизням персонажей ничего угрожать не будет.

Тем не менее, Башня содержит множество смертельных опасностей, излишнее любопытство вкупе с бесцельным ввязыванием в неприятности «просто потому что» приведёт к беде.

Поскольку это учебное приключение, в тексте будут встречаться выделенные серым цветом области, как, например, эта.

Информация в таких областях более подробно раскрывает идеи разработчика модуля относительно детализации опций, чтения текста приключения «между строк», причин, почему всё именно так, а не иначе и

воспоминаний о том, как ситуации разыгрывались во время этого приключения.

Одним из типичных вызовов приключений, которые в Башне Звездочёта не используются, являются случайные встречи. Башня удалена от цивилизации, а приключение предназначено для начинающих персонажей, такая комбинация ведёт к серьёзному замедлению игры в случае тяжёлых ранений или смерти персонажей. Хотя это по-прежнему может произойти (Башня всё ещё является опасным местом!), причиной будут решения игроков. Не нужно делать решения ещё сложнее или подгонять их в таком случае. Тем не менее, время может работать против них. В Башне есть немало мест, где игроки задержатся, возможно даже, чтобы просто составить список своих находок. Не забывайте отслеживать время нахождения в подземелье, а также оставшиеся факелы и топливо для фонарей. Удостоверьтесь, что партия знает о прошедшем времени.

Использование этого приключения в своих кампаниях

Приключение происходит в башне посреди дикой местности, поэтому поместить его в Вашу кампанию не составит труда. Поскольку постоянная гроза мешала бы заселённым территориям, Башня должна быть расположена примерно в 15 милях от любого поселения.

Легенда о волшебнике и грозовая буря должны отводить как любопытных, так и суеверных. Нужно, чтобы легко было поверить: Башню никто не посещал на протяжении многих лет.

Если это первое, вводное приключение Вашей кампании, некоторые вещи следует обговорить: откуда ИП знают друг друга? Чем они живут? Есть ли у них грандиозные планы?

После создания персонажей Судье рекомендуется спросить у игроков, как персонажи встретились. Предполагается, что ИП будут действовать

слаженной группой, если персонажи будут знакомиться по ходу приключения, существует риск, что партия не станет сплочённой командой. Пусть они уже будут работать вместе к моменту начала игры.

Не столь важно, чем занимаются персонажи в области, где Вы решили разместить Башню. Предполагается, что ИП заинтересованы в получении сокровищ, поэтому игру можно начать с фразы: «Ходят слухи об одной возможной аванюре».

Со временем кампанию можно сосредоточить на персонажах игроков, если Вы хотите, но вначале нужно лишь краткое введение про область, в которой будет проходить приключение.

Предыстория

Почти столетие назад талантливый волшебник возвёл башню для наблюдения за звёздами. Время шло, и космос всё больше занимал его мысли, что привело к желанию отправиться туда в путешествие. Собрав всю доступную информацию, он сумел связаться с существами из других миров.

По мере исследований, волшебник терял связь с реальностью и людьми вокруг, в конце концов, став агрессивным и убийственно жестоким.

Камердинер волшебника, желавший стать его учеником, не мог более терпеть. Волшебник проводил эксперименты над ритуалами удержания, чтобы защитить себя от потусторонних существ, и камердинер, подстроив несчастный случай, заключил волшебника в ловушку собственного защитного круга. Затем слуга украл книгу заклинаний хозяина и сбежал.

В течение почти шести десятилетий волшебник был заключён в круге, без старения и без сна, неспособный даже сесть.

Вовлечь ИП в приключение не должно быть большой сложностью, вот несколько возможных вариантов завязки:

- ИП путешествовали по здешним местам и за кружкой горячительного в таверне встретили старика, который рассказал им о шторме, что терзает местность неподалёку. Хозяев таверны смутила старческая болтовня (неудобно, что незнакомцам рассказывают о проклятом месте), но старик успел сообщить, как добраться до этого места прежде, чем его прервали.
- ИП подслушали группу конкурентов, обсуждавших добытую у местного охотника информацию: тот случайно подобрался слишком близко к шторму и был удивлён, заметив там башню. Приключенцы вели беседу слишком оживлённо, поэтому ИП стало известно, где находится башня и план соперников исследовать её через пять дней.
- ИП путешествовали по просёлочной дороге и заметили неестественно частые удары молний в одну и ту же область в холмах на некотором отдалении, хотя в небе нет ни облака.

Какой приключенец пренебрежёт возможностью ввязаться в авантюру?

Обозначения на карте

1. Башня

Башня расположена среди холмов приблизительно в пятнадцати милях от ближайшего поселения.

Высота башни – 80 футов (24,4 метра). Башня построена из сплошных каменных блоков без окон в зоне видимости. С земли к двустворчатым дверям Башни ведёт лестница.

Верхушка Башни представляет собой сферу, верхняя половина которой сделана из нескольких слоёв металлических пластин. Граница между каменной и металлической частью сферы представляет собой каменный выступ, из которого растут стальные шипы.

Вокруг Башни, в 50 футах (15,24 метра) от основания, из-под земли выступают четыре 40-футовых (12,19 метра) стальных шипа на равном расстоянии.

Все они наклонены к Башне так, что верхняя точка отстоит от центра башни на расстояние в 40 футов (12,19 метра).

Между основанием шипов и Башней выжженная пустошь. Вне этой области поверхность каменистая, обычная для холмистой местности, но внутри области она больше напоминает поверхность Луны – земля бесцветная, рыхлая и покрыта пеплом.

Вся область ведёт себя как громоотвод, вызывая разряды электричества из атмосферы даже при ясной безоблачной погоде. Каждые несколько секунд небо оживает, и молния бьёт в шипы, как на земле, так и на вершине Башни. Молнии не касаются купола, но каждые несколько минут бьют в область вокруг Башни.

Существует шанс, что молния попадёт в персонажа внутри области шипов – каждый ход, пока персонаж находится там, шанс составляет 1 к 100,

или, если персонаж носит металлическую броню или большой предмет (например, алебарду или 3-хметровый шест), 1 к 20.

Если персонаж забрался на крышу, шанс увеличивается до 1 к 6, а попадание вызывает падение с крыши. Персонажи в металлической броне или с большими предметами имеют шанс 1 к 2 попадания молнии на крыше.

Любой персонаж или предмет падает с крыши, если она открывается.

Первое, чему должен научиться Судья, используя готовое приключение или вода собственное, - описывать игрокам место или ситуацию.

Некоторые опубликованные приключения включают описание каждой области, которое нужно читать вслух, иногда Судьи готовят подобные описания для собственных модулей. Хотя они могут быть уместны, при таком подходе не учитываются действия игроков. Такие описания делают игроков заложниками заготовленного текста.

Тем не менее, информация должна быть донесена игрокам – без неё игроки не смогут принимать решения за своих персонажей. Знание приключения и территории, на которой оно происходит, остаётся на совести у Судьи. Когда ИП появляются на сцене, Судья знает, что они видят (а также слышат и чувствуют), основываясь на том, что находится в области, как действуют ИП и что случилось или не случилось в окрестностях. Судья должен давать описания полные, не забывая значимые факты, и в то же время достаточно гибкие: так, чтобы с одной стороны было понятно, какие наблюдаемые явления действия игрока могут изменить, с другой, чтобы фокус сместился от рассказа Судьи к настоящей сущности игры: решениям и действиям игроков.

2. Труп

Обглоданный животными скелет с переломанными костями. Рядом валяется верёвка с кошкой на конце, её крюки сильно погнуты. На теле можно обнаружить рюкзак и несколько разорванных и теперь пустых мешочков. На поясе трупа меч в ножнах, но он сломан.

Персонажи, знакомые с преступным миром, могут узнать, что это тело Дель Лоренцо, вора, прославившегося по всему королевству способностью проникнуть даже сквозь самую неприступную защиту.

Как понять, кто из персонажей «знаком с преступным миром»? Перед началом игры убедитесь, что каждый игрок представил своего персонажа, не забыв сказать пару слов о его прошлом. Вопрос будет снят!

Детали, подобные этой, позволяют игрокам понять, что они находятся в опасном месте. Также это помогает игрокам почувствовать значимость победы, если они преуспеют в приключении. Если даже такая известная личность погибла, не сумев попасть внутрь, насколько круто будет продвинуться дальше?

3. Парадный вход

Парадный вход представляет собой массивные двустворчатые двери из металла. На каждой двери выделяется змеевидная ручка и тяжёлый дверной молоток.

Каждый, кто попытается использовать ручку, чтобы открыть дверь, будет укушен внезапно ожившим предметом интерьера и должен сделать *спасбросок против яда* или умереть.

Использование дверного молотка приводит к гулкому металлическому «БОМ», эхом летящему по соседним холмам. После этого двери откроются самостоятельно.

Честно говоря, суровое первое испытание, но это — башня злого волшебника. Вход должен быть ограничен, не так ли? Ловушка имеет смысл

с внутриигровой точки зрения. Люди, которым здесь быть не положено, не захотят объявить о своём присутствии, используя молоток, а всем, кто должен здесь появиться, будет дано прямое указание воспользоваться дверным молотком и не входить просто так.

Параноидальные или умные игроки могут попытаться использовать ручку с помощью некоторого предмета, не прикасаясь рукой. Что произойдёт в таком случае? Обретёт ли ручка жизнь, чтобы попытаться отравить объект? Это остаётся на усмотрение Судьи.

4. Фойе

Напротив друг друга стоят небольшие кофейные столики, возле восточной и западной стены соответственно, рядом с каждым стоит два стула по бокам. Когда в комнате никого нет, двери закрываются сами по себе, и комната очищается, то есть пыль, грязь, кровь и т.д. исчезнут, как и оставленные предметы.

5. Гардеробная

Здесь можно обнаружить старые, побитые молью плащи, шляпы и пальто. Более юные персонажи могут заметить, что эта одежда давно вышла из моды, возможно, в ней ходили состоятельные люди во времена молодости бабушек и дедушек персонажей.

Не каждое место в приключении должно быть наполнено событиями. Места, в которых нет ничего интересного, сохраняют интригу для игроков – таится ли что-нибудь за следующей дверью? Такие места также могут быть использованы для создания атмосферы или задания характера всей локации.

6. Гостиная

В центре комнаты находится внушительный стол, окружённый шестью стульями. Напротив восточной стены расположен стеклянный шкаф, полный фарфоровой посуды (стоимостью примерно 10 золотых, если останется неповреждённой – осторожно, хрупкий материал!) и 4 бутылки вина. Одна из бутылок испорчена (выпив из неё, необходимо сделать *спасбросок против яда* или умереть после двенадцати часов болезненных мучений). Остальные бутылки могут быть проданы за 50 золотых каждая, хотя вино столь прекрасно, что ни один истинный ценитель не сумеет расстаться с этой изысканной находкой.

Использование подобных небольших сокровищ в приключении, препятствует превращению его в игру «всё или ничего». Как будет известно позже, есть немалый шанс, что главное сокровище так и не будет получено партией. Такие малые ценности гарантируют, что персонажи смогут получить хотя бы что-то по завершению приключения... Если, конечно, сумеют распознать сокровище, увидев его.

Что касается определения стоимости добычи, она зависит от решения Судьи. Комната не должна описываться так: «...вы видите стеклянный шкаф, в котором несколько бутылок вина, стоимостью 50 золотых каждая» или даже «несколько бутылок дорогого вина». Когда персонажи осматривают комнату, следует лишь отметить, что в стеклянном шкафу находится несколько бутылок. При более внимательном осмотре следует сказать, что в бутылках вино. Судье стоит знать, что делать, в случае, если игроки спрашивают, насколько дорогое вино они нашли. Возможно, для оценки необходим специалист из города, так что персонажам придётся упаковывать и брать с собой всё, что представляет интерес. Возможно, Судья будет сообщать, если вещь имеет определённую ценность, чтобы игроки знали, что можно не брать с собой. Или, для простоты, Судья может сообщать точную цену найденных вещей.

Однако ни в коем случае нельзя описывать отравленную бутылку как-то иначе, по крайней мере, пока из неё кто-либо не выпьет. Если кто-то пьёт вино, бросьте d4, и если выпадет 1, персонажу досталась бутылка отравленного вина. Если персонажи продадут всё вино, удостоверьтесь, что тот, кому попадёт отравленная бутылка, захочет отомстить... Или, если быть точным, отомстить захочет его семья и друзья.

За подобные детали в приключении отвечает Судья. Текст приключения просто даёт описание, а остальное должно прийти в голову как логичное продолжение этого описания.

В юго-западном углу гостиной, под лестницей, расположена статуя Медузы, обнявшей короля (образ из известной народной легенды). За статуей можно обнаружить груды ящиков.

Игроки не будут знать об известной народной легенде, потому что она была введена только что. Вам следует рассказать игрокам о легенде, и кто-нибудь из них, вероятно, пожелает узнать детали. Вам придётся рассказать и о них.



В основании статуи есть колёса, хотя их можно обнаружить только заглянув под статую или попытавшись её сдвинуть. Под статуей находится потайной люк.

Ящики – муляж. Вся куча является полой оболочкой, которую можно легко переместить и найти под ней ещё один скрытый ход.

7. Комната прислуги

В центре комнаты стоит стол и четыре стула. В южной части комнаты расположена каменная печь, дымоход которой ведёт наружу. В шкафу возле печки находятся разнообразные кувшины.

Тонкая струйка крови стекает по ступеням ведущей вверх лестницы в юго-западной части комнаты.

8. Покои камердинера

Бедная обстановка комнаты состоит из развалившейся кровати и прикроватной тумбочки. К восточной стене прибиты полки, сейчас пустые.

Под матрасом можно обнаружить неподписанный ключ. Это ключ от двери между хранилищем(23) и первым подземным этажом. На ночном столике лежит дневник. Эта комната принадлежала Аграилу Тиммонсу, что служил камердинером при волшебнике. Основную часть дневника составляют ежедневные записи о делах, в основном состоявших из поручений хозяина и наблюдения за двумя младшими слугами, исполнявшими работу вроде готовки и уборки. В последних заметках, оставленных 59 лет назад, написано, что волшебник стал смертельно жестоким. Последняя запись говорит о намерении камердинера сбежать.

9. Покои первого слуги

В дальнем конце этого узкого закутка стоит кровать, а возле дверей – небольшой сундук для одежды. Кровать сломана, а сундук пуст.

В этой комнате нет ничего интересного.

10. Покои второго слуги

В дальнем конце этого узкого закутка стоит кровать, а возле дверей – небольшой сундук для одежды. Кровать сломана, а сундук пуст.

В этой комнате нет ничего интересного.

11. Дверь к покоем волшебника

Дверь надёжно заперта. Дверная ручка расположена по центру, немного ниже находится замочная скважина. Кровавый след тянется из скважины с западной стороны и стекает по лестнице.

Если дверь будет выбита с западной стороны, на лестницу выплеснется кровавый взрыв. Каждый, кто стоял на лестнице, должен сделать *спасбросок против обездвиживания*² или упасть с лестницы, получив d6 урона.

Ключ от двери вставлен в замок с восточной стороны, внутри комнаты.

Скорее всего, персонажи впервые увидят эту дверь, поднимаясь по лестнице. Как же они могут получить ключ? Классическое решение проблемы: под дверь кладётся тонкий предмет (в фильмах таковым обычно выступает газета, возможно, пергамент в случае с ИП), ключ извлекается из скважины. Ключ падает на предмет, который затем вынимается из-под двери. Вуаля! Ключ добыт!

Однако, учитывая безграничность творческих способностей игроков вместе с обширным списком снаряжения и магии, любые методы могут сработать, чтобы открыть дверь. Судья поочерёдно разбирает попытки открыть дверь.

² На английском это называется paralyzation, но, как описывается в книге правил LotFP, покрывает все эффекты, при которых жертвы теряют способность двигаться (например, обездвиживание, заклинания удержания или сети и так далее);

12. Покои волшебника

Это личные покои волшебника. И он всё ещё здесь.

Сэр Уравулон Кальцидиус допустил ошибку при подготовке заклинания: он заключил себя в замкнутый магический круг.

Что ж, вот и он, почти посередине комнаты. Древний волшебник с волнами ниспадающей бородой, облачённый в старомодную мантию и остроконечную шляпу. Он стоит в круге из соли, неспособный выбраться, и уже довольно долго стоит в полной темноте.

Кальцидиус, как и его магия, не может потревожить или пересечь соль. Если сила извне нарушит круг, то, разумеется, положение дел изменится. Заклинания также не могут проникнуть в круг, а если кто-то попытается физически атаковать мага, импульс вытолкнет его из круга (либо потоки ветра от ударов потревожат соль). Лучше учесть эти атаки в первом раунде.

Когда кто-либо впервые заходит в комнату, Кальцидиус приветствует их (он не будет обращаться к кому-либо в левитационной шахте или на лестнице за пределами комнаты). «Ах, да, благодарю за посещение!» - что-то вроде этого. Он пояснит, что экспериментировал с методами контроля демонов и был отвлечён учеником, из-за чего совершил роковую ошибку и, замешкавшись, застрял в защитном круге. Он предполагает, что находится в этом круге на протяжении большей части века (что, в целом, верно – он здесь уже 59 лет, если быть точным). В данный момент его манеры довольно неуклюжи, а ведёт он себя, как дряхлый старик. Он предлагает персонажам награду (стоимостью 100 золотых) за уборку соли, которая держит его в плену.

Если Уравулону освободить, он поблагодарит персонажей и будет настаивать, чтобы они немедленно ушли, так как у него ещё много дел по

верной настройке Башни. Если партия соглашается, маг направляется в сокровищницу (второй подземный этаж, 26) и даёт обещанную награду. Он сохраняет благонамеренность, пока ИП будут сотрудничать.

Если ИП пытаются торговаться, отказываются освободить мага или даже просто расспрашивают мага перед освобождением, волшебник показывает свою истинную натуру: неприятный, жестокий человек, давно развращённый своими исследованиями и пребывающий в отвратительном настроении по причине долгого заключения. Его голос наполняется глубиной и уверенностью, и он начнёт спокойно угрожать персонажам: «Освободите меня сейчас же, или ваши души будут рассеяны по всему космосу».

Если его освободить после этого, он прикажет немедленно уйти (даже осторожное упоминание о награде или небольшая задержка заставит его убить всех). Не получив освобождения, маг выходит из себя. Он начинает ругаться, проклиная и угрожать, подробно описывая те ужасы, которые он испытает на персонажах. Он может зайти настолько далеко, что попытается использовать одну из своих волшебных стрел (которая безвредно взорвётся на границе круга). Его лицо приобретёт свекольно-красный цвет, и волшебник начнёт скакать по всему кругу, беспорядочно размахивая руками (которые будут отскакивать от барьера) и брызгая слюной, издавая рёв и крича о том, как он убьёт персонажей, их семьи, друзей и всех, с кем они когда-либо говорили.

Если бы он только мог выбраться из этого круга... Чего он не может сделать без посторонней помощи.

Освободив мага после этого и отказавшись немедленно уйти, ИП погибают от рук Кальцидиуса без промедления.

То, что выглядит как сцена, на самом деле является ловушкой. Освобождение волшебника так или иначе завершит приключение. Так как приключение предназначено для начинающих персонажей, сражение с магом

будет похоже на бойню. Не предполагается, что он может быть побеждён. Здесь нет никакой несправедливости, поскольку у ИП нет причин с ним сражаться. Он беспомощен и в ловушке. Им просто нужно оставить всё, как есть.

Любой, кто освободит мага ни секунды не сомневаясь, заслуживает полученного, и в этом случае он ещё легко отделается. Если ИП отпускают мага после того, как он впал в ярость, они совершают настоящую глупость!

Подобные сцены рискованно помещать в приключение, так как это ведёт к завершению. Не каждая неопределённость должна иметь столь глубокие последствия, и для Судьи по-прежнему важно иметь значимые части приключения, которые не сводятся к броску на смерть, слепому решению игроков или принуждению, но включают в себя полное понимание ситуации игроками и их взвешенное решение.

Играя роль Кальцидиуса, проявите воодушевление. Сначала используйте глупый старческий голос, затем, по мере накопления злости, углубите голос и по-настоящему кричите. Если Ваши игроки не вздрогнут в реальной жизни, Вы делаете это неправильно!

Рядом с соляным кругом стоит подставка, на которой бросается в глаза безупречный массивный кристалл в форме яйца, размером с человеческую голову. Это Звёздный Кристалл стоимостью 2500 золотых монет. Неподалёку есть ещё одна подставка, пустая.

Кровать волшебника стоит у северо-восточной части комнаты, но прежде безупречные шелка истлели до неприемлемого состояния. На прикроватном столике висится длинная свеча.

У северной стены расположен стол с открытой книгой. Книга, обтянутая человеческой кожей, озаглавлена словами «Связь и знаки из-за грани». Книга представляет собой теоретический текст про общение с космическими чужаками. К несчастью, неназванный автор не имел ни

малейшего понятия о предмете, и книга бесполезна для чего-либо кроме любопытства.

Чересчур много странных книг в приключениях содержат реальные знания. Вспомните всю ерунду в разделе «мистика и эзотерика» из ближайшего книжного – если бы сверхъестественное по настоящему существовало, не думаете ли вы, что по этой теме было бы гораздо больше нелепого вздора и мошенничества?

С э р У р а в у л о н К а л ь ц и д и у с

Класс защиты: незащищённый человек;

Двигается как человек без нагрузки;

Маг 13 уровня; Очки жизни: 39; не вооружён.

Оставшиеся заклинания:

- 1) Очаровать личность, Волшебная стрела, Волшебная стрела, Сон;³
- 2) Невидимость, Левитация, Зеркальное отображение⁴;
- 3) Рассеять магию, Полёт⁵;
- 4) Улучшенная невидимость, Защита от обычного оружия⁶;
- 5) Призвать элементаря⁷;
- 6) Смертельное заклятие⁸.

³ Charm Person, Magic Missile, Magic Missile, Sleep;

⁴ Invisibility, Levitate, Mirror Image;

⁵ Dispel Magic, Fly;

⁶ Improved Invisibility, Protection from Normal Weapons;

⁷ Conjure Elemental;

⁸ Death Spell.



13.Левитационная шахта

Эта шахта служит лифтом по всей Башне. Шахта идёт от Обсерватории на пятом этаже до второго уровня подземелья.

На северной стене шахты находится циферблат с 5 цифрами (на одну из них в настоящее время указывает стрелка). Поворот стрелки призывает диск, диаметром чуть меньше шахты, который парит на соответствующий этаж, не касаясь стенок:

- 1) Второй этаж подземелья;
- 2) Первый этаж подземелья;
- 3) 3-й этаж (Покои волшебника, 12);
- 4) 4-й этаж (Библиотека, 16);
- 5) 5-й этаж (Обсерватория, 19).

Первый и второй этажи недоступны из шахты.

Если персонаж оказывается в шахте без диска – всё, что ему нужно сделать – сдвинуть стрелку на номер этажа, на котором он находится, и диск появится. Это займёт некоторое время на эксперименты, так как на циферблате обозначены цифры без описания этажа. После начала движения, все стрелки сбрасываются, не указывая на какой-либо номер. Диск не будет двигаться, пока стрелка не укажет, где его призвать или куда ему перемещаться. В начале приключения диск на 3-м этаже.

На диске помещаются два персонажа одновременно.

На некоторых этажах механизмы лифта надёжно укрыты каменными стенами. На других, техника на открытом обозрении, и можно видеть, как огромные валы двигаются совместно с множеством шестерёнок, шнуров и передаточных механизмов. Если в работу механизма вмешаться или сломать его, шахта левитации перестанет работать вообще, а диск упадёт вниз на второй уровень подземелья, где бы он ни находился (наноса d6 урона всем,

кто находится в шахте или высовывает голову, чтобы посмотреть вверх или вниз). Механизм не может быть отремонтирован, по крайней мере, не ИП.

Эта шахта обеспечивает доступ ко всем уровням башни. Предыдущие подземелья в приключениях LotFP были довольно линейны. В этих приключениях выбор предоставляется в определённых точках и не включает в себя выбор направления. В «Башне Звездочёта» используется иной принцип, делающий всё приключение нелинейным, что очень сильно влияет на историю, в зависимости от того, какие этажи персонажи посетят в первую очередь.

14. Замороженное хранилище

Обе двери, ведущие в помещение, герметичны, с резиновыми уплотнениями в проветах между дверью и проходом. В комнате довольно прохладно.

Около южной стены стоит металлический ящик. Если его открыть (крышка также герметична), персонажи обнаружат, что внутри ледяной мороз. Логичных причин такого состояния не видно, хотя в случае проверки, будет понятно, что ящик волшебный. Внутри лежит несколько десятков закупоренных флаконов, наполненных кровью.

Если флакон открыть или разбить, кровь оживает и атакует ближайшее живое существо (d6+2 раунда задержки, если флакон всё ещё заморожен).

К р о в ь и з ф л а к о н а

Класс защиты: незащищённый человек;

Движение: $\frac{1}{4}$ человеческого без нагрузки;

Кость хитов: 0; Очки жизни: 1 у каждой;

1 атака кровью наносит 1 единицу урона;

Боевой дух⁹: 12.

⁹ Morale

Кровь обладает иммунитетом к физическим атакам, огненные и волшебные атаки наносят обычный урон, любая атака холодом замораживает кровь.

15. Кабинет

В комнате стоит внушительный стол с восемью стульями вокруг. На столе лежит закрытая книга под названием «Выживание в эфире меж границ». Это объёмный труд, на его чтение потребуется d4+4 дня. В нём говорится о космическом пространстве и недружелюбии данной среды для земных форм жизни.

Если кто-то прочитал книгу (надеюсь, не во время приключения – вы же продолжаете отслеживать время в подземелье и источники освещения, не так ли?), игроки захотят узнать некоторые детали. Как и ранее, они остаются на усмотрение Судьи.

16. Библиотека

Здесь затхлый воздух, а герметичная дверь имеет резиновые уплотнения по краям.

Комната заполнена шкафами со старинными книгами. Рядом с дверью находится стол, на котором лежит большая стопка чистого пергамента, чернила, перья, перчатки, щипцы и потухшая масляная лампа со стеклом красного оттенка (прикреплена к столу).

Книги в библиотеке делятся на три категории:

- Стекло: стеклодувное дело, корректировка и создание линз;
- Свет: книги с поэзией и философией, так же, как и ожидаемые лженаучные труды и пара томов, которые могут быть названы научными даже по сегодняшним стандартам;

- Работа по металлу: книги о базовых ремесленных навыках, несколько описаний крупных промышленных проектов.

Книги невероятно стары и столь же хрупки. Их нужно перемещать крайне осторожно, не открывая. Малейшее прикосновение к любой из страниц без полной концентрации на процессе приведёт к тому, что страница рассыплется пылью. Страницы испортятся при малейшем свете, достаточном, чтобы их прочитать (кстати, как ИП здесь видят?). Страницы будут уничтожены навсегда при контакте с воздухом снаружи.

17.Комната призрака

Здесь расположен стол с двумя стульями, стоящими напротив друг друга. Дверь на юг отмечена на карте, как секретная, хотя её нельзя не заметить. Она покрыта силовым полем, которое не позволяет прикоснуться к двери.

Как только откроется восточная дверь, на стуле у дальнего конца стола возникнет призрачная фигура, которая спросит: «Кто готов поставить душу в азартной игре, чтобы получить возможность пройти через дверь?»

Если никто не соглашается, призрак исчезает (но возникнет вновь, когда кто-либо примет вызов). Как только персонаж соглашается поставить на кон душу, игра начинается.

В этот момент Судья достаёт настоящую игру, партия в которую определит судьбу персонажа. Рекомендуется брать игру, в которой ключевым является умение – шахматы, шашки, реверси, нарды, го, дартс, бильярд... Любая игра, в которую умеет играть Судья. Кто угодно может подсказывать игроку, но на кону будет душа только одного персонажа. Призрак всегда ходит первым.

Когда это приключение проводилось впервые, в качестве игры на душу были выбраны шахматы. Шахматные доски и шахматные задачи – классика в ролевых играх, хотелось оставить игру неизменной.

Предполагалось, что игроки будут действовать сообща, чтобы победить Судью в напряжённой шахматной партии за душу персонажа. Реальность оказалась более прозаичной: игрой заинтересовалось лишь два игрока, а остальные дремали до конца партии. Скорее всего, Вы хорошо знаете своих игроков, поэтому выбирайте игру, которая будет интересна большинству, или хотя бы будет протекать быстро.

Если призраку удаётся выиграть, он издаёт победный клич, а затем пропадает. Вместе с ним исчезает персонаж, сделавший ставку (всё его снаряжение кучей валится на пол), и появляется на противоположном конце стола в виде призрака. Персонаж будет заключён в этой форме до тех пор, пока не победит в игре, после чего отправится в загробную жизнь (в том виде, которая обычна для кампании), проигравший в тот же момент становится призраком.

Если персонаж выигрывает, поле у южной двери исчезает, как и призрак вместе с игрой. Когда эта комната и сверхъестественная библиотека(18) пусты, силовое поле возникает вновь, для прохода нужно вновь выиграть. Призрак может обратиться существом с 5-ю костями хитов (что заставляет его исчезнуть), но после не будет ни игры, ни открытых дверей. Призрак вернётся, когда обращение будет закончено.

18. Сверхъестественная библиотека

Это ещё одна огромная библиотека, в которой хранится три категории книг:

- Тома, описывающие связь с другими мирами;
- Энциклопедии о существах из-за грани;

- Две сотни свитков об узлах: типах верёвок, методики работы с такелажом на корабле и так далее;

Десятки книг о связи с другими мирами и книги о существах – не более, чем выдумки, без информации о настоящих существах или фактах. Ими может заинтересоваться разве что коллекционер фантастики, заплатив 1 золотой за каждые семь сотен книг или вроде того. Свитки содержат полезную информацию об обычных узлах. Вместе они стоят примерно 50 золотых монет.

Среди полок спрятана запасная книга заклинаний мага (его главная книга была украдена камердинером во время заключения) и несколько свитков с заклинаниями.

Книга заклинаний содержит 5 заклинаний первого круга, 2 заклинания второго круга и заклинание 4-го круга (все определяются случайным образом). Каждый ход поиска по полкам с книгами добавляет 1% к шансу обнаружить книгу.

Также существует 10% шанс найти свиток с заклинанием за каждый ход поиска среди свитков. Всего в библиотеке четыре свитка с заклинаниями. Три из них содержат два заклинания первого круга мага, а один - заклинание третьего круга мага (заклинания определяются случайным образом).

19. Обсерватория

Помещение занимает целый этаж Башни. На севере башни отсек под большим куполом, вмонтированным в пол. Слева от купола расположена панель управления с множеством кнопок и переключателей, а справа – возвышение, на котором открыт громадный фолиант. В южной части комнаты бассейн с плескающейся рыбой. На юго-западе комнаты лежат два больших контейнера. На восточной стороне комнаты находится левитационная шахта с открытым механизмом.

Крыша сделана из ярко-синих металлических пластин в виде арок, наслаивающихся друг на друга.

Контейнеры на юго-западе довольно объёмны и сделаны из жести. Левый плотно забит углём. В контейнере справа находится некоторое количество (примерно два мешка) мелкозернистого чёрного пороха. В случае воспламенения, произойдёт взрыв, который нанесёт d12 урона всем в радиусе 20 футов (6 метров) (*спасбросок против атаки по площади*¹⁰, чтобы разделить урон пополам).

Да, порох. Нет, Вы не обязаны позволять персонажам заниматься «реверс-инжинирингом», чтобы получить метод создания пороха в рамках вашей игры. Если игроки расстроятся и назовут тысячи причин, почему у них должна быть такая возможность, просто скажите, что это некий алхимический порошок. Посредством экспериментов можно узнать, что это за порошок, но не воссоздать его. То, что они сейчас нашли – всё, что они имеют, так что лучше использовать находку с умом.

С другой стороны, Вы можете позволить персонажам создать порох при соответствующих затратах времени и финансов – это решение принимает Судья.

Возможно даже, что в Вашей кампании уже существует порох, и ситуация перестаёт быть дилеммой.

Углубление в полу в виде бассейна наполнено кислотой (d6 урона при погружении), в нём плавает несколько невероятных причудливых рыб, дышащих кислотой.

Что это за рыбы? Как они выжили в течение всего этого времени в небольшом бассейне? «Официальный» ответ заключается в том, что волшебник нашёл способ транспортировки рыб с других планет, поэтому

¹⁰ breath weapon save

рыбы могут храниться в этом бассейне вечно. Однако, если желаете, в Вашей кампании ответ на этот вопрос может быть другим.

Фолиант на возвышении озаглавлен, как «Флора и фауна Necropoli Centauri». На открытых страницах описан способ передачи магических знаний обитателями «внешних сфер». На странице изображена иллюстрация чего-то среднего между корнем мандрагоры и лоскутом лишайника. Книга представляет собой многословный, систематический труд и, разумеется, беглого взгляда на страницы недостаточно для понимания.

Большую часть книги составляет список существ и растений (одно и то же, применительно к Necropoli Centauri!) и их описание. Если изучать книгу в течение двух дней подряд, можно обнаружить неприметную фразу: «хотя путешествие к Necropoli Centauri может быть совершенно образом, аналогичным для иных систем, использование Звёздного Кристалла не обеспечивает безопасного прохода на поверхность планет в этой области. Таинственное излучение, исходящее от звезды, вторгается в передачу, поэтому путешественники прибывают на планету в желеобразной форме. Данная форма считается деликатесом у местных обитателей».

В большом куполе, вмонтированном в пол, находится телескоп. Расположение линзы очевидно, но через неё ничего не видно. В полу отсека находится небольшой очаг, прикрытый решёткой, открыв которую, поднимешь облако угольной пыли. В настоящее время очаг пуст. На северной стороне купола расположено небольшое окно, в которое едва выглядывает другой конец телескопа. Перед объективом телескопа (не закрывая его) находится крепление, в которое, скорее всего, идеально войдёт Звёздный Кристалл.

Панель управления высотой 4 фута (1,2 метра), содержит 4 переключателя и кнопку. Нажатие кнопки поднимает решётку на первом

уровне подземелья(20). Переключатели, обозначенные римскими цифрами I-IV слева направо, отвечают за следующие функции:

- I. Переключатель открывает крышу. При активации раздастся низкий урчащий звук и башня пошатнётся. Крыша начнёт открываться с востока на запад. Когда крыша закрыта, молнии бьют постоянно, но попадают по громоотводам. Если найдётся кто-то достаточно глупый, чтобы их убрать, молнии будут бить по выставленному в комнате механизму в течение $6d6$ минут, разрушив телескоп и шахту левитации, а также детонируют содержимое контейнеров. Башня взорвётся огромным пожаром, который мгновенно убьёт любого как в её пределах, так и в области внутри стальных пиков снаружи. К несчастью, это также вызовет молнию, которая за мгновения выжжет территорию в радиусе мили от башни, запекая почву до состояния стекла.
- II. Увеличивает длину трубы телескопа. Северный люк отсека открывается, а труба оптического прибора удлиняется до 50 футов (15,24 метра). Если крыша предварительно не была открыта, телескоп выгнется и разобьётся металлическими осколками, которые разлетятся по всей комнате. Любой, кто находится в комнате, должен сделать *спасбросок против атаки по площади* или получить $2d10$ урона. Крыша останется на прежнем месте.
- III. Этот переключатель снимает блокировку с линзы, фактически, позволяя смотреть в телескоп. Если длина телескопа предварительно увеличена, наблюдатель сможет рассмотреть поверхность планеты, кружащей у Necropoli Centauri. Движение мшистых живых растений (таких же, как на иллюстрации в

книге) по чужеродным ландшафтам может быть описано только как «скачкообразное».

- IV. Этот переключатель включает очаг. Он заработает только при увеличенном телескопе. Если наполнить очаг углём, весь механизм загудит, и тонкий красный луч ударит в крепление перед телескопом. Если очаг заполнен порохом (всем, что находится в комнате), механизм загудит и башня содрогнётся. Мощный луч света ударит из телескопа в крепление. Если крепление окажется пустым, луч будет бить в небо, ни к чему более не приводя. Если в крепление будет помещён Звёздный Кристалл, он сфокусирует луч, превратив его в мощный лазер. Всплеск алого света, подобный взрыву тысячи солнц, вырвется в космос. Наблюдающий в телескоп человек увидит существ из лишайника, окутанных красным сиянием. Собравшись в круг, существа начнут танец. Наблюдатель вскоре сам превратится в луч света, который засосёт в телескоп и отправит в космос вспышкой, которая взорвёт Звёздный Кристалл. Любой, кто посмотрит в телескоп, увидит, как персонаж появляется на чужом мире... Правда, в желеобразной форме. Существа из лишайника стремительно окружают персонажа и наслаждаются угощением.

Это может показаться жестоким, но взгляните на весь список действий, который должны пройти персонажи до подобного исхода. Можно отметить, что игроки желают поиграть со всеми игрушками, чтобы увидеть, как они действуют. Справедливое замечание, но кто сказал, что все игрушки должны делать то, что им по нраву? Суть в том, что персонаж должен сделать довольно много, чтобы задействовать довольно сложную ловушку, и нет ни

одной реальной причины делать это, кроме любопытства, которое, как известно, кошку сгубило, и приключенцев губит не хуже.

Выражения лиц игроков, осознающих, что их товарищ только что путешествовал сквозь космос только чтобы стать желеобразным лакомством для неведомых существ, бесценно. Дорожи моментом.

Крыша открывается сама по себе раз в неделю на полминуты в технических целях. Шанс, что подобное случится, когда ИП в комнате – 1%.

Комнаты с кучей интерактивных объектов довольно сложны при проведении игры, но они стоят того, поскольку игроки от первого потрясения переходят к работе с ситуацией, в которой оказались их персонажи.

20. Комната с ловушкой

Южный вход в комнату закрыт решёткой, которую легко можно поднять силами двух персонажей. На юго-востоке комнаты пролегает значительная трещина (шириной не более 12-ти дюймов [30 сантиметров]), из которой доносится медный запах крови. Возле северной стены стоит пустое ведро с засушенной кровью на стенках.

В приключениях часто можно встретить небольшие детали вроде упомянутых трещины и ведра, назначение которых остаётся загадкой. «Официальное» объяснение состоит в том, что трещина является проходом для паука из недостижимого подземного царства, а ведро – приманка, чтобы заманить любопытную жертву в комнату. Если вам в голову придёт лучшая идея, в Вашей кампании может быть иное объяснение у подобных деталей.

Любой, кто сделает несколько шагов вглубь комнаты, будет атакован Каменным Пауком, что скрывается под потолком и сливается с каменным фоном.

Двери на восток и запад сделаны из стали.

На западной двери прикреплена табличка: «Сокровищница», дверная ручка выполнена в форме когтистой лапы. При попытке открыть дверь, персонаж должен сделать *спасбросок против обездвиживания*, при провале лапа схватит и раздавит кисть персонажа.

Восточная дверь озаглавлена табличкой «Мастерская». Дверная ручка имеет такую же форму, но не имеет тех же свойств – это просто дверная ручка.

К а м е н н ы й п а у к

Класс защиты: кольчуга;

Движение: человеческое без нагрузки;

Кость хитов: 3; Очки жизни: 11;

Атака укусом наносит d6 урона;

Боевой дух¹¹: 7.

Укушенный должен сделать *спасбросок против яда* или умрёт.

Существо имеет схожую с камнем текстуру, поэтому в пяти случаях из шести будет неожиданностью для неприятеля в каменном окружении.

Если паук отступает, то делает это через трещину.

21.«Сокровищница»

В комнате лежит дюжина сундуков для сокровищ. Большая их часть открыта и забита камнями, резьба на которых в точности повторяет медные монеты, всего их около 40000.

В один из запертых сундуков встроена ядовитая игла. Ловушка срабатывает, если попытаться открыть сундук неправильным ключом или совершить неудачную попытку взлома. Жертва должна пройти *спасбросок против яда* или погибнуть.

¹¹ Morale

В сундуке можно обнаружить стеклянный кувшин с небольшой фигуркой чудовища внутри. Идол слишком велик, чтобы извлечь его из кувшина (кто знает, как он туда попал?). Если кувшин разбить (а он разобьётся и в случае, если попытаться применить к сундуку грубую силу), фигурка оживёт, вырастет до размеров взрослого человека и нападёт. Когда все враги монстра умерли или сбежали (а тела вместе с экипировкой были сожраны), тварь вновь превращается в маленькую фигурку, а кувшин восстанавливается вокруг неё.

Д е м о н и ч е с к а я ф и г у р к а

Класс защиты: кольчуга и щит;

Движение: $\frac{3}{4}$ человеческого без нагрузки;

Кость хитов: 5; Очки жизни: 30;

Атака когтями наносит d8 урона;

Боевой дух: 12.

22.«Мастерская»

На столе у восточной стены расположена стойка, в которой стоят мензурки со странными жидкостями.

Если тщательно осмотреть дверь в комнату, можно обнаружить восемь отверстий, проходящих насквозь, в верхней и нижней части двери.

Как только кто-нибудь сделает несколько шагов в комнату, в дверном проёме упадёт решётка, которая намертво заблокирует выход. Если дверь закрыта, прутья решётки пройдут через отверстия в двери. При этом по обе стороны двери будет слышен громкий звук, но причина его останется неизвестной. Если же дверь была открыта, то наличие решётки очевидно. Если персонажи двигались одной группой, решётка падает на третьего по счёту, он должен сделать *спасбросок против обездвиживания*. В случае успеха персонаж спасается из-под падающей решётки (с равными шансами

упасть в комнату или вне её). В случае провала, персонаж получает d6 урона и зажат решёткой (шансы, что решётка прижала руку или ногу равны, а также существует 10% шанс, что решётка прижала обе руки или обе ноги!)

В стойке на столе три дюжины мензурок. Большая часть открыта, их содержимое давно испарилось, остальные запечатаны пробками и воском. Ниже описано действие жидкостей из мензурок (эффект проявляется, если вся мензурка выпита. Если персонажи разделили жидкость, то она действует на последнего, кто пил. Эффект постоянный, если не указано обратного):

К р о в а в о - к р а с н а я ж и д к о с т ь

Персонаж становится «красной тряпкой» для собак. Если персонаж появляется в поле зрения собак, они немедленно нападут на него, имея такую возможность, или будут лаять и выть без умолку, если такой возможности нет.

П р о з р а ч н а я ж и д к о с т ь (с к у с о ч к а м и ж и в о т н ы х)

Персонаж уменьшается ростом до 2-х дюймов(5 см) на d4 хода. Он настолько мал, что пройдёт между прутьями решётки.

И з у м р у д н а я ж и д к о с т ь

У персонажа возникает недержание, которое проявляется немедленно и через каждые d3 часа.

З о л о т а я ж и д к о с т ь

Персонаж становится импотентом (если мужчина) или у него начинают расти усы и борода (если женщина).

С в е т л о - о р а н ж е в а я ж и д к о с т ь

У персонажа навсегда выпадают волосы на теле.

Ж и д к о с т ь р в о т н о - з е л ё н о г о ц в е т а

У персонажа выпадают зубы и ногти.

Н е б е с н о - г о л у б а я ж и д к о с т ь

Тело персонажа начинает источать ужасную вонь. Теперь персонаж не может внезапно напасть на любого противника с обонянием, а случайные встречи случаются с двойной частотой.

С в е т л о - ф и о л е т о в а я ж и д к о с т ь

Персонаж не выносит солнечный свет. Он получает -2 к атаке и штраф к классу защиты в течение светового дня, даже при облачной погоде.

Три предыдущих комнаты предназначены для убийства незваных гостей. Эта комната работает иначе. Как и парадный вход, это ловушка для тех, кого здесь быть не должно. Грабитель сюда обязательно заберётся, а приглашённый посетитель никогда не узнает об этом месте.

Обычно подобные места помещают в приключения без пояснений, оставляя лишь описание комнаты, нужно присмотреться, чтобы понять, какая идея стоит за описанием. На самом деле, если за описаниями не скрывается больших мыслей, вероятно, перед Вами не очень хорошее приключение.

23. Хранилище

Спустившись через люк по лестнице, можно попасть в комнату, забитую ящиками, их здесь настолько много, что невозможно передвигаться по комнате, не двигая ящики.

На ящиках стоят пометки, чтобы определить пометку на ящике, бросьте d8 один раз по каждому списку:

		Который(ая)...	
1. Бедро;	1. Девы;	1. Уничтожил;	1. Драконов;
2. Лопатка;	2. Чернорабочего;	2. Собрал;	2. Бабочек;
3. Грудная кость;	3. Солдата;	3. Продал;	3. Счастье;
4. Позвоночник;	4. Жены;	4. Проигнорировал ¹² ;	4. Страдания;
5. Ребро;	5. Купца;	5. Изучал;	5. Детей;
6. Таз;	6. Моряка;	6. Лгал про...;	6. Звёзды;
7. Пальцы;	7. Музыканта;	7. Любил;	7. Бога;
8. Череп;	8. Учёного;	8. Рассказывал истории про...;	8. Искусство.

Такие таблицы помогают в описаниях комнат с обилием предметов. Вы можете создать похожие таблицы для библиотек, если это поможет в описании книг.

Железная дверь на востоке комнаты заперта.

В южной стене откроется тайный ход, если сдвинуть расшатанный камень в кладке, который можно найти при поиске тайников.

Механизмы открытия секретных ходов могут быть весьма сложными, если Судья желает этого. Можно придумать целый метод для открытия подобных ходов, тогда успешный бросок покажет только местонахождение скрытой двери. Чтобы открыть его, персонажам придётся взаимодействовать с окружением методом проб и ошибок.

С другой стороны, в приключении могут быть «простые» тайные ходы, которые откроются, если сдвинуть расшатанный камень, висящим под углом

¹² Более красивым переводом является слово «пренебрёг», но тогда склонения в таблице не были бы согласованы.

канделябр, что-то подобное. Таким образом, успешный бросок на поиск (если поиск происходит в месте, где расположен тайный ход) позволяет найти и ход, и открывающий механизм... Именно этот вариант представлен в данном случае.

24.Мастерская

На западной стене комнаты находится железная дверь, на южной – обычная, а на северо-западе находится ниша с пятью зеркалами. У восточной стены в потолке есть отверстие шириной 3 фута (0,9 метра), а под ним – такое же отверстие в полу. Пространство между отверстиями ограничено причудливыми механизмами из валов, жгутов и шестерёнок. Возле южной стены можно увидеть стол с маленькой коробочкой, стойкой с пробирками и микроскопом. В центре комнаты составлено несколько столов, на которых лежат расчленённые тела.

Западная дверь, целиком сделанная из железа, сейчас заперта.

Южная дверь сделана из дерева, обитого железом, если прислушаться, за дверью слышны мучительные стоны.

На столах в центре комнаты в основном лежат трупы животных – грызунов, мелких птиц и прочих подобных тварей. Над ними проводили живосечение¹³ - некоторые части удалены, изучены и заменены другими, а тела зашиты. Один из образцов отличается.

На каменной плите лежит обнажённое мужское тело, грудь и живот зашиты золотой нитью. Разрез на груди Y-образный. Нить легко извлекается из трупа (и стоит 75 золотых), но это выпускает на свободу ожившие внутренности, которые пытаются душить кишками и атаковать органами!

Подобное ошеломит жертву в 4 случаях из 6-ти, если только кто-либо не заявит, что следит именно за животом трупа, не за трупом в целом.

¹³ Вивисекция

Представленная ситуация абсурдна и ужасна, чтобы преподнести её игрокам, могут понадобиться некоторые приготовления. Выразительные, живописные описания могут искренне расстроить некоторых игроков, и у каждого своё понимание «живописного».

Не беспокойтесь об этом. Даже самые героические и чистые, ролевые игры жанра фэнтези в целом, и эта игра в частности, полны людьми, желающими убить друг друга путём разрывания острыми железяками. С абстракциями боевой системы: очками жизни и отсутствием подробных повреждений, очень просто забыть, что внутриигровая деятельность полна жестокости. Время от времени полезно показать, что отражают системные абстракции. Игровые системы используются для удобства и разрешения конфликтов, а не для защиты чувствительности игроков! Нельзя винить людей, желающих бессмысленного развлечения, но люди, желающие размахивать мечами и рубить плохих парней, не задумываясь о кровоточащих ранах, брызгах крови и агонии, не просто не вживаются в игровой мир фэнтези, они живут в отрицании.

Откровенно говоря, любая группа, желающая вытащить нить из трупа, явно испорчена достаточно, чтобы Судья мог чувствовать себя свободно, описывая омерзительные подробности на пределе своих возможностей.

Возле южной стены на столе находится микроскоп (стоит 500 золотых, но любой удар или иное повреждение сделает его бесполезным). Возле микроскопа расположена маленькая коробочка и стойка с пробирками, наполненными свернувшейся кровью. В коробочке можно найти стеклянные пластинки с каплями засохшей крови. Если поместить пластинку под микроскоп и посмотреть, наблюдатель должен пройти *спасбросок против магии* или будет жадно слизывать кровь с пластинок, пока его не остановят физически.

Кровь в пробирках жива, но бездействует, пока ёмкости закрыты. Стоит их открыть, кровь нападёт на ближайшее живое существо.

Зеркала в северо-восточной нише не показывают отражений, пока кто-либо не войдёт в нишу и не посмотрит прямо на них. Каждое из зеркал волшебное и обладает уникальным эффектом, срабатывающим при взгляде в зеркало. Начиная с юго-западного зеркала и далее по часовой стрелке, зеркала обладают следующими эффектами:

- 1) Посмотревший в зеркало должен пройти *спасбросок против яда*. Если проверка успешна, персонаж видит в зеркале собственный идеализированный образ. Три атрибута¹⁴ персонажа, определённых случайно, повышаются на 1 навсегда. В случае проваленной проверки, отражение показывает персонажа постаревшим и иссохшим, он теряет d4 пунктов из d3 случайных атрибутов.
- 2) Посмотревший в зеркало увидит бесконечность собственных отражений под разными углами, такой эффект создают зеркала сбоку и сзади. Персонаж должен сделать *спасбросок против обездвиживания*. Успех наполняет персонажа глубокой мудростью, способной дать ответ, решение или подробное объяснение в одной ситуации в любое время по выбору игрока. Провал означает, что персонаж впадает в кататонический ступор и уставится в зеркало до тех пор, пока кто-либо его не вынесет из ниши. После этого персонаж упадёт без сознания на d4 хода. Очнувшись, он забудет о случившемся. В будущем этот персонаж навредит или сорвёт планы партии в одной сцене по решению Судьи.
- 3) Посмотревший в зеркало на мгновение будет ослеплён ярким светом, после чего должен сделать *спасбросок против атаки по площади*. Прошедший проверку персонаж обнаружит в руке

¹⁴ Ability score

зеркальце, сверкающее, как небольшая свечка. Персонаж знает, что можно зеркалом можно воспользоваться один раз, как оружием, испускающим мощный луч света, наносящий d8 урона одному противнику в пределах 30 футов (9,1 метров) и не требующий броска кубиков. После этого зеркальце рассыплется. Если проверка не пройдена, увиденная вспышка оказывает пагубное влияние, персонаж получает d8 урона.

- 4) Персонаж видит обычное отражение... Пока оно не выходит из зеркала! Персонаж должен пройти *спасбросок против волшебного устройства*¹⁵. В случае успеха, отражение сливается с персонажем, давая ему ещё одну кость хитов (конкретное число очков жизни определяется обычным образом) навсегда! Это не является полноценным поднятием уровня, просто дополнительные очки жизни. В случае провала, отражение сражается с хозяином до смерти. Отражение имеет снаряжение, атрибуты и очки жизни оригинала. Другие персонажи могут помочь только по прошествии первого полного хода боя, отражение будет атаковать только оригинал. Победённое отражение, как и его снаряжение, растворяется в воздухе. Если убит хозяин, отражение также рассеивается вместе со снаряжением.
- 5) Заглянувший в зеркало персонаж должен пройти *спасбросок против магии*. В случае успеха зеркало работает обычным образом. При провале персонажа затягивает в зеркало вместе со снаряжением. Следующий, кто заглянет в зеркало, не испытает на себе его эффект, а увидит персонажа, заключённого в двумерное пространство. «Зазеркалья» не существует, поэтому всё, чем ответит персонаж из зеркало — пристальный взгляд. Его невозможно услышать из

¹⁵ magical device saving throw

реального мира. Через три дня зеркало поглотит душу персонажа и начнёт функционировать, как и прежде. Если зеркало разбить, его магия пропадёт, но захваченный персонаж будет убит.

О ж и в ш и е в н у т р е н н о с т и

Класс защиты: незащищённый человек;

Движение: $\frac{1}{4}$ человеческого без нагрузки;

Кость хитов: 2; Очки жизни: 10;

1 атака ударами и удушением наносит d6 урона;

Боевой дух: 12.

К р о в ь и з ф л а к о н а

Класс защиты: незащищённый человек;

Движение: $\frac{1}{4}$ человеческого без нагрузки;

Кость хитов: 0; Очки жизни: 1 у каждой;

1 атака кровью наносит 1 единицу урона;

Боевой дух: 12.

Кровь обладает иммунитетом к физическим атакам, огненные и волшебные атаки наносят обычный урон, любая атака холодом замораживает кровь.

25. Темница

В темнице восемь камер с зарешечёнными дверьми. В каждой камере лежат останки.

Как только кто-либо войдёт через любую из северных дверей, некоторые тела (отвратительные гниющие трупы) начинают кричать: «Освободи! Освободи!» Они проходят сквозь решётки (но не имеют возможности пройти сквозь стены или двери комнаты) и нападают, не

переставая стенать «Освободи!» Именно эти крики можно услышать по другую сторону двери.

Связка ключей от камер висит на крючке у западной стены. В каждой камере со стен свисают оковы, а в полу виднеется решётка стока. Сток настолько мал, что в него не просочится даже халфлинг. Что есть внутри камер:

- a. Пусто (отсюда нападёт один из трупов);
- b. Пусто (отсюда нападёт один из трупов);
- c. В клетке к стене прикован неразложившийся труп без опознавательных признаков (в обносках). Если тело потревожить, изо рта вылетит мозговая пиявка и проникнет в любое естественное отверстие на лице ближайшего существа (рот, нос или ухо – значения не имеет). Жертва должна пройти *спасбросок против обездвиживания*, чтобы этого избежать, в случае успеха каждый должен бросить *инициативу*, если пиявка выиграла, то она уходит через сток. В противном случае, её легко растоптать (но для того, чтобы поймать, требуется попасть против класса защиты 16 – она очень проворна!) В случае провала, кажется, что с жертвой ничего не происходит. Через d6 дней жертва мгновенно умирает без шума, боли, судорог или иных симптомов. Затем изо рта тела вылетает d4+2 мозговых пиявки в поисках новых жертв, старая пиявка по-прежнему сидит в теле, ожидая, пока кто-либо потревожит труп. Пока пиявка внутри, труп не разлагается.
- d. Пусто (отсюда нападёт один из трупов);
- e. Пусто;
- f. Пусто (отсюда нападёт один из трупов);
- g. Пусто;

- h. Скелет (не оживлённый) с пятнадцатью руками и четырьмя позвоночниками прикован к стене.



Не бойтесь вводить странные вещи вроде скелетов с пятнадцатью руками. Это замечательная приманка, которая не имеет отношения к проходящему приключению, но создаёт атмосферу. Вы же можете представить волшебника из башни, который держал в камере подобную тварь? Игроки будут строить различные теории о сущности, происхождении и причинах появления этого существа здесь. Слушайте внимательно – из этой болтовни Вы легко сможете подцепить отличные идеи для будущих приключений.

Неупокоенные призраки

Класс защиты: незащищённый человек;

Движение: ½ человеческого без нагрузки;

Кость хитов: 1; Очки жизни: 6;

1 атака разрывающими когтями наносит d6 урона;

Боевой дух: 12.

Этим духам вредят только атаки, которые нанесли больше половины возможного урона. Например, обыкновенный меч наносит d8 урона. Если выпадает 1-4, атака не наносит никакого урона, при броске урона 5-8, призрак получает выпавший урон, с учётом всех бонусов к урону.

26. Сокровищница

Сокровищница Башни Звездочёта.

В комнате находится три непроницаемых силовых поля (обозначены С, D, E), они видимы (хотя прозрачны). Они не излучают свет, но отражают его бледно-голубым сиянием. Любой неодушевлённый предмет, соприкоснувшийся с полем, взрывается ярко-синей вспышкой. Живое существо, прикоснувшись к полю, получает d6 урона (и каждый раунд продолжает получать по d6 урона, если по каким-то причинам не разрывает контакт). Силовые поля А и В отключены при первом посещении помещения.

За силовыми полями находится сваленный в кучу десяток сундуков с сокровищами!

Из южной стены выглядывают четыре вертикальных рычага, расположенных в средней позиции. Каждый из них можно переключить вверх или вниз. Переключение любого из рычагов активирует поле А, пока

все рычаги не будут возвращены в изначальную среднюю позицию. Сдвинутые рычаги автоматически возвращаются в изначальную позицию по прошествии одного хода. Хотя рычаги никак не различаются, в тексте они будут пронумерованы слева направо (с точки зрения персонажей, то есть с востока на запад): I, II, III и IV.

Перемещение рычага IV вниз включает силовое поле В (не отличается от других полей) и остальные рычаги. Пока рычаг IV не сдвинуть в нижнее положение, остальные рычаги не действуют, даже если их передвинуть.

Перемещение рычага IV вверх также включает силовое поле В и подаёт напряжение на другие рычаги. Прикосновение к ним наносит d4 урона шоком, это продолжается до тех пор, пока рычаг IV не вернётся в прежнюю позицию.

Перемещение рычага III вниз, если рычаг IV в нижней позиции, отключает силовое поле С – оно не изменяется внешне, но теперь сквозь него можно пройти.

Перемещение рычага II вверх, если рычаг IV в нижней позиции, отключает силовое поле D – оно не изменяется внешне, но теперь сквозь него можно пройти.

Перемещение рычага I вверх, если рычаг IV в нижней позиции, отключает силовое поле Е – оно не изменяется внешне, но теперь сквозь него можно пройти.

За стеной рычаги соединены запутанной сетью генераторов. Если повредить механизм, 50% шанс, что все силовые поля отключатся, и 50%, что силовые поля останутся включёнными навечно. Если это случилось, когда поле А и/или В не включено, для каждого из них шанс 50% оказаться включённым навечно.

В сундуках можно найти:

- 2428 золотых монет;

- 10641 серебряную монету;
- 57642 медных монеты;
- огромную жемчужину, стоимостью 500 золотых монет;
- набор игральные кости из хрусталя, стоимостью 500 золотых монет;
- коробка наркотического порошка стоимостью 500 золотых монет.

Это – ключевой момент приключения. Хотя сцена с телескопом была чертовски жестока, она не была обязательной для прохождения. ИП придётся иметь дело с этой комнатой, чтобы получить главную награду в приключении. Сокровища показываются персонажам сразу, как они войдут в помещение, но доступа к ним нет. Это будет сводить игроков с ума.

Простейший способ разобраться с ситуацией для игроков – иметь запас вещей, которые можно бросать в силовое поле. Можно метать вещь после каждого сдвига рычага – если она взорвалась, очевидно, верная комбинация всё ещё не найдена. Если же вещь пролетела дальше – успех достигнут! Если игроки додумаются до подобной тактики, им просто нужно перепробовать все возможные комбинации. На данном этапе, если у персонажей достаточно «одноразовых» предметов, лучше сказать, что персонажи в конечном счёте узнают верную комбинацию, чем описывать каждую из комбинаций, пока не будет найдена правильная.

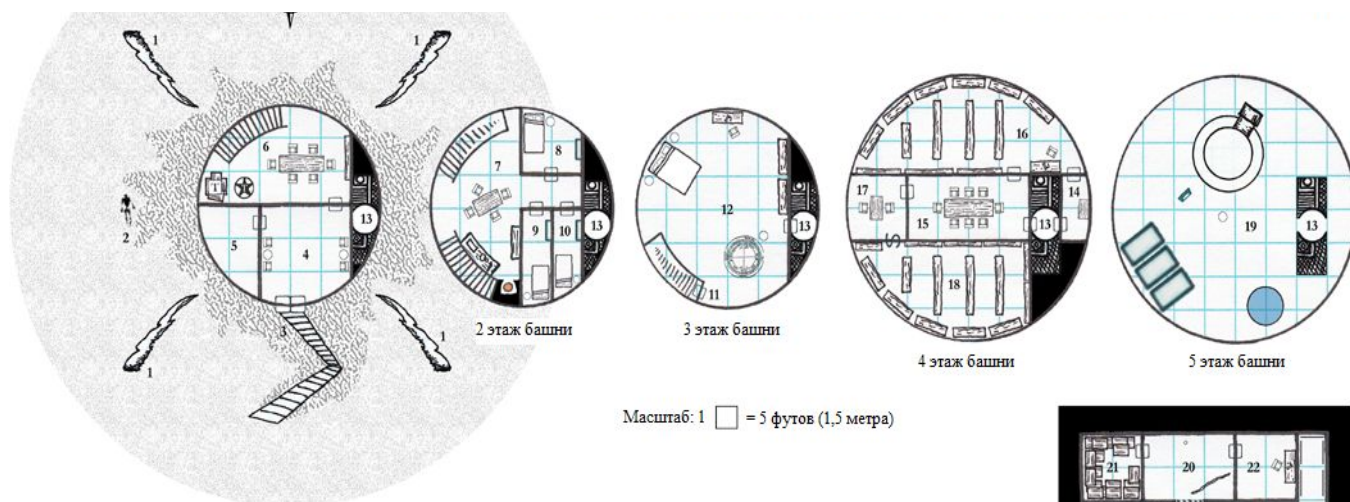
Для справки, тестовая группа не сумела забрать сокровища. Сдвинув рычаги, они стали рассматривать их, надеясь получить знак, говорящий о произошедших изменениях. Никаких знаков не было. Они разбили механизм в надежде, что это отключит силовые поля. Этого не произошло, и персонажи застряли, рассматривая теперь недоступное сокровище.

Эпилог

В отличие от других приключений, в Башне Звездочёта не так много возможных концовок, которые повлияют на будущие приключения персонажей. Тем не менее, могут быть некоторые последствия:

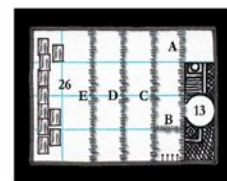
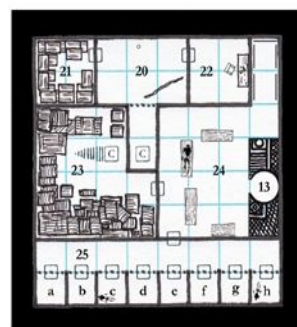
- Фигурка демона в кувшине и живая кровь – «сокровища», которые можно забрать, не разобравшись в их истинной природе. Возможно, ИП будут обескуражены...
- Башня является воплощением знаний и технологий. Пусть её части сложно переместить или воссоздать, ИП всё ещё могут этим заняться. Судья должен определить, что предстоит преодолеть персонажам на пути к успеху в этом мероприятии;
- Волшебник Кальцидиус – умные игроки оставят его ругаться и бредить в волшебном круге, всё будет хорошо... По крайней мере, пока. Когда-нибудь найдётся некто достаточно глупый, чтобы освободить мага. Он обязательно захочет отомстить всем, кто бросал его гнить в этой башне, в том числе, ИП, которые заходили в комнату, где волшебник был заключён.

Приложение 1. Карта Башни Звездочёта



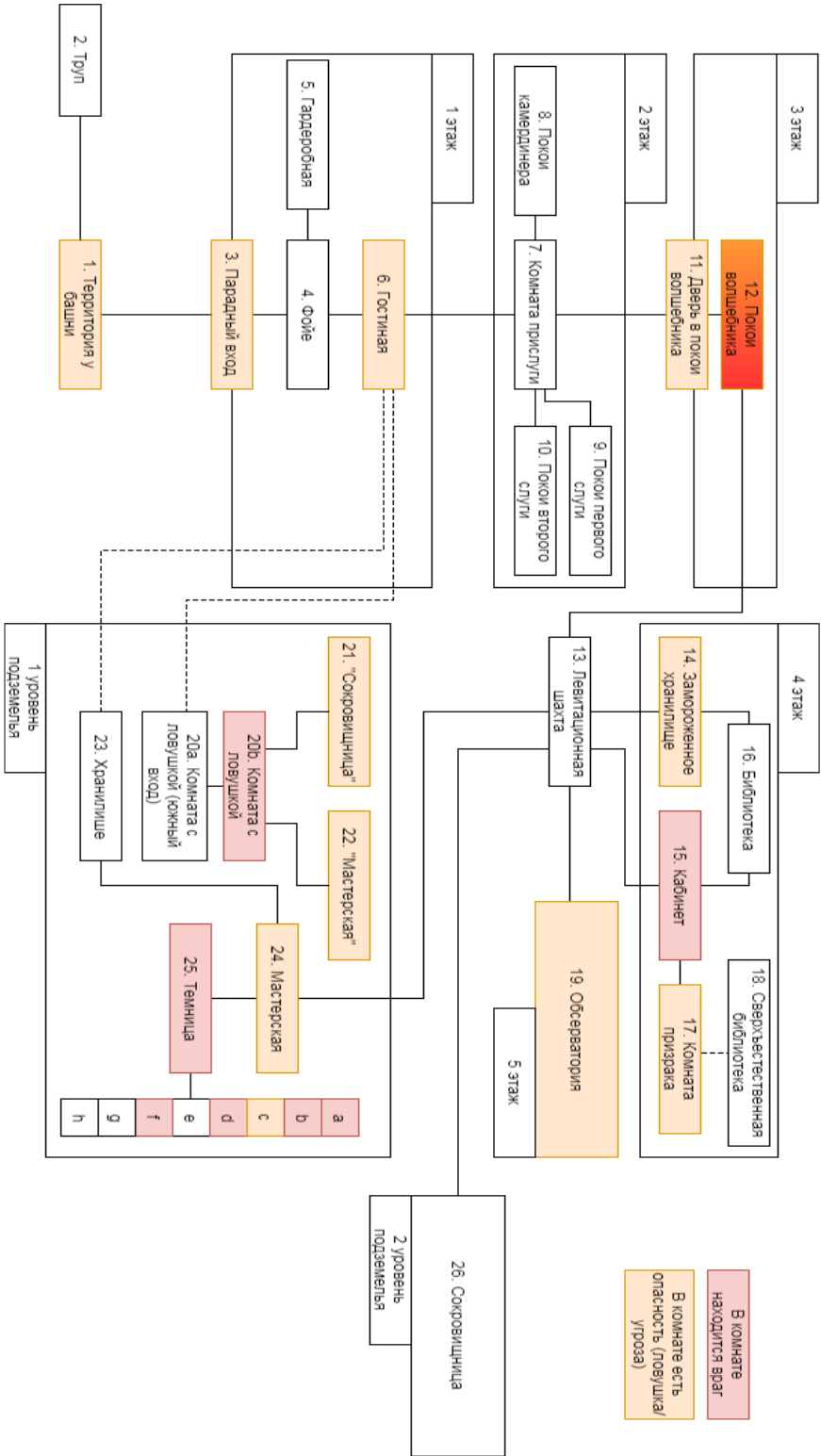
ЛЕГЕНДА

	Дверь с решёткой		Письменный стол		Рычаги		Бассейн		Кофейный столик со стульями
	Кровать		Дверь		Громоотвод		Опускающаяся решётка		Маленький столик или подставка
	Книжный шкаф		Двустворчатая дверь		Механизмы		Остатки		Лестница вниз
	Коробки над тайным люком		Силовое поле		Зеркало		Обнажённый камень		Лестница вверх
	Панель управления		Трещина		Печь		Каменистая почва		Секретный ход под статуей
	Контейнеры		Стол со стульями		Телескоп		Тайный ход в подвале		Сундуки с сокровищами



Приложение 2. Схема Башни Звездочёта

Иногда карту удобнее воспринимать в более схематичном виде, который даёт обзор на общую концепцию и переходы между комнатами.



Приложение 3. Обитатели Башни Звездочёта

Таблица характеристик обитателей Башни

Имя	Класс защиты	Движение	Кость хитов	Очки жизни	Урон	Б
Сэр Уравулон Кальцидиус	Незащищённый	Без нагрузки	13	39	-	
Кровь из флакона	Незащищённый	$\frac{1}{4}$	0	1	1	
Каменный паук	Кольчуга	Без нагрузки	3	11	D6	
Демоническая фигурка	Кольчуга и щит	$\frac{3}{4}$	5	30	D8	
Ожившие внутренности	Незащищённый	$\frac{1}{4}$	2	10	D6	
Неупокоенный призрак	Незащищённый	$\frac{1}{2}$	1	6	D8	

Сэр Уравулон Кальцидиус

Класс защиты: незащищённый человек;

Двигается как человек без нагрузки;

Маг 13 уровня;

Очки жизни: 39;

не вооружён.

Оставшиеся заклинания:

- 1) Очаровать личность, Волшебная стрела, Волшебная стрела, Сон;¹⁶
- 2) Невидимость, Левитация, Зеркальное отображение¹⁷;
- 3) Рассеять магию, Полёт¹⁸;
- 4) Улучшенная невидимость, Защита от обычного оружия¹⁹;
- 5) Призвать элементаря²⁰;
- 6) Смертельное заклятие²¹.



¹⁶ Charm Person, Magic Missile, Magic Missile, Sleep;

¹⁷ Invisibility, Levitate, Mirror Image;

¹⁸ Dispel Magic, Fly;

¹⁹ Improved Invisibility, Protection from Normal Weapons;

²⁰ Conjure Elemental;

²¹ Death Spell.

Кровь из флакона

Класс защиты: незащищённый человек;

Движение: $\frac{1}{4}$ человеческого без нагрузки;

Кость хитов: 0;

Очки жизни: 1;

1 атака кровью наносит 1 единицу урона;

Боевой дух: 12.

Кровь обладает иммунитетом к физическим атакам, огненные и волшебные атаки наносят обычный урон, любая атака холодом замораживает кровь.



Каменный паук

Класс защиты: кольчуга;

Движение: человеческое без нагрузки;

Кость хитов: 3;

Очки жизни: 11;

Атака укусом наносит $d6$ урона;

Боевой дух: 7.

Укушенный должен сделать *спасбросок против яда* или умрёт.

Существо имеет схожую с камнем текстуру, поэтому в пяти случаях из шести будет неожиданностью для неприятеля в каменном окружении.

Если паук отступает, то делает это через трещину.



Демоническая фигурка

Класс защиты: кольчуга и щит;

Движение: $\frac{3}{4}$ человеческого без нагрузки;

Кость хитов: 5;

Очки жизни: 30;

Атака когтями наносит d8 урона;

Боевой дух: 12.



Ожившие внутренности

Класс защиты: незащищённый человек;

Движение: $\frac{1}{4}$ человеческого без нагрузки;

Кость хитов: 2;

Очки жизни: 10;

1 атака ударами и удушением наносит d6 урона;

Боевой дух: 12.

Непокоенный призрак

Класс защиты: незащищённый человек;

Движение: ½ человеческого без нагрузки;

Кость хитов: 1;

Очки жизни: 6;

1 атака разрывающими когтями наносит d6 урона;

Боевой дух: 12.

Этим духам вредят только атаки, которые нанесли больше половины возможного урона. Например, обыкновенный меч наносит d8 урона. Если выпадает 1-4, атака не наносит никакого урона, при броске урона 5-8, призрак получает выпавший урон, с учётом всех бонусов к урону.



Приложение 4. Таблицы для создания персонажа

Персонажей для LotFP можно создать случайным образом, используя алгоритм из книги правил или один из онлайн-сервисов, например, <http://character.totalpartykill.ca/lotfp/>.

Предполагается, что в приключении участвует 4-8 персонажей 1 уровня. Отправной точкой в создании истории могут стать таблицы случайных особенностей персонажа.

Разумеется, использование этих таблиц строго опционально, а неуточнённые детали предлагается установить Судье совместно с игроками.

Детство персонажа

№ п/п	Детство
1	Я – бастард благородного аристократического рода
2	Я вырос на ферме, терпеливо помогая родителям
3	Я вырос на улице, всё время недоедая
4	Я вырос в семье ремесленника
5	Я был самым прилежным мальчиком среди беспризорников
6	В детстве я вдоль и поперёк исходил окрестные леса
7	Я средний сын обедневшего аристократического рода
8	Я ребёнок деревенского священника
9	Я - «сын полка»
10	Я был прислугой в доме аристократа
11	Мой отец погиб на войне
12	Я сбежал из дома в поисках лучшей жизни
13	Я единственный ребёнок в семье аристократичных гедонистов
14	В детстве я путешествовал вместе с бродячим цирком
15	Когда я вспоминаю детство, память всё время рисует разные картины
16	Ещё в юности меня продали в рабство
17	Меня растил маг, считавший, что я подаю надежды
18	В детстве каждую ночь меня одолевали жуткие кошмары
19	Я увидел нечто, недоступное пониманию человеческого разума
20	С детства меня растили для исполнения великой судьбы

Прошлое персонажа

№ п/п	Прошлое
1	Я добился огромного успеха, но не сумел удержаться на вершине Олимпа
2	Меня прозвали «прожигателем жизни»
3	Я постоянно ввязывался в авантюры
4	Я шёл по стопам отца
5	Я не отрывался от сохи в уютной деревеньке
6	Я был наёмником
7	Я был «штабной крысой»
8	Моя жизнь тесно связана с наукой
9	Я заслужил репутацию «изгоя»
10	Я крутился в высших кругах общества
11	Я был рабом в течение долгих лет
12	Я знаком с десятком ремёсел
13	Я был служителем церкви
14	Я поборник справедливости
15	Моя жизнь тесно связана с криминалом
16	Я служил в королевской гвардии
17	Я странствовал в поисках много лет
18	Морская качка и просоленный ветер – мои верные спутники
19	После себя я оставляю богатое творческое наследие
20	Я – знаменитый властитель или полководец, ушедший на покой

Особенность характера персонажа

№ п/п	Особенность характера
1	Я страдаю раздвоением личности
2	Я наслаждаюсь видом крови
3	Я должен добиваться абсолютного успеха
4	Боль приносит мне удовольствие
5	Я могу доверять только небольшому кругу людей
6	«Один за всех, и все – за одного!»
7	«Семь раз отмерь, один раз отрежь»
8	Не узнаешь, пока не попробуешь
9	Прекрасное вызывает трепет в моём сердце
10	Бережливость – моя вторая натура
11	Азарт течёт в моей крови
12	Я не могу удержаться при виде выпивки
13	Я должен всегда быть первым!
14	В любой ситуации нужно видеть хорошие стороны
15	Приняв вызов, я иду до конца
16	Люди всегда помогут мне в пути, я отплачу тем же
17	Я всегда стараюсь заработать больше
18	Лучше что-то, чем ничего
19	Я предпочитаю чистую работу
20	С каждым днём голоса в моей голове всё громче...

Внешняя особенность персонажа

№ п/п	Внешняя особенность
1	Всё моё тело покрыто рунами и символами
2	Я ношу повязку на одном глазу
3	Моя кожа угольно-чёрная
4	Мои глаза разных цветов
5	Я абсолютно лыс (езде)
6	Я покрыт густой шерстью
7	Мои мускулы бугрятся
8	Болезненного вида «кожа да кости»
9	На моей коже изображены символы племени
10	Я андрогин
11	Я пышущий здоровьем толстячок
12	Я покрыт ожогами
13	Я альбинос
14	Моя кожа сверкает на солнце
15	Невозможно не заметить шрам на моём лице
16	Мой рост – два метра
17	Мои руки время от времени подрагивают
18	Золото в моих зубах так блестит...
19	Всё моё тело покрыто шрамами
20	Некоторые черты мне достались от животных

Взгляды и принципы персонажа

№ п/п	Взгляды и принципы
1	Смерть – неизменное продолжение жизни
2	«Если не мы, то кто?»
3	Бедность – ещё какой порок!
4	Я не бросаю товарищей в беде
5	Магия - злая сила
6	В жизни важно попробовать всё
7	То, что не убивает, делает меня сильнее
8	Я – человек слова
9	Цель оправдывает средства
10	Все мы равны пред божественным ликом
11	Время – деньги
12	Мир на пороге апокалипсиса
13	Отчаяние – удел слабых
14	Я не должен опозорить своих предков
15	Магия – украшение нашего мира
16	Моя жизнь является великой ценностью
17	Я не бью беззащитных
18	Чужая жизнь ничего не стоит
19	Деньги побеждают зло
20	Нужно поддерживать баланс вещей в мире

Цель персонажа

№ п/п	Цель персонажа
1	Я жажду привести в наш мир нечто из-за его пределов
2	Меня ведёт месть
3	Я хочу сражаться до последней капли крови
4	Я хочу вернуть величие своего рода
5	Я хочу жить в роскоши
6	Я хочу признания
7	Я хочу бессмертия
8	Я жажду крови
9	Я жажду славы
10	Я жажду богатства
11	Я жажду знаний
12	Я жажду сделать мир чище
13	Я хочу, чтобы скальды воспевали меня в легендах
14	Я хочу любви
15	Я желаю вести разгульный образ жизни
16	Я хочу узнать тайны мира
17	Я хочу собрать настоящую коллекцию приключенца
18	Я хочу достать самую красивую в мире вещь
19	Моя цель – быть оружием судьбы
20	Я должен исполнить своё предназначение

Связи с другими персонажами

№ п/п	Связи с другими персонажами
1	Как выяснилось, _____ - мой близкий родственник
2	Когда я совершенно отчаялся, _____ спас меня
3	Вместе с _____ мы выбрались из кровавой бойни
4	Я знаю тайну _____
5	_____ - достойный соперник, но однажды я его превзойду
6	Я бросил _____ в ответственный момент
7	Я люблю _____ за принципы
8	Однажды мы с _____ конкурировали за одно и то же
9	У нас с _____ дружеское пари уже много лет
10	Я не могу сообщить _____ кое-что важное о его судьбе
11	Однажды я серьёзно обидел _____
12	Я видел, чем занимался _____
13	Из-за меня у _____ сорвалось крупное дело
14	Вместе с _____ мы совершили предательство
15	Я должен _____ немалую сумму денег
16	_____ спас мою жизнь
17	_____ - мой товарищ во всех пьяных похождениях
18	Сколько себя помню, мы работаем вместе с _____
19	Я желаю, чтобы _____ был моим наставником
20	Между мной и _____ существует неразрушимая магическая связь

Приложение 5. Таблицы для генерации книг в библиотеках

В описании хранилища (23) автор предлагает сделать такие таблицы. Конечно, то, что собрано в этом приложении – излишество для предметов, на которые, вполне возможно, никто не обратит внимания. Тем не менее, таблицы могут быть использованы и в других играх. Это лишь один из возможных вариантов таблиц, при желании Вы, разумеется, можете написать свои. Возможно, сгенерированные по таблицам результаты натолкнут вас на идеи – не сдерживайте свою фантазию! Некоторые выпавшие варианты выйдут несогласованными, но я верю в Ваши способности.

Вид книги

№. п/п	С о с т о я н и е	В и д	С в о й с т в о
1	В е т х и й	Т о м	С о к о в а н ы м и у г л а м и
2	П ы л ь н ы й	Ф о л и а н т	С о с т а л ь н ы м з а м к о м
3	П о т ё р т ы й	К н и г а	Н а п и с а н н ы й о т р у к и
4	И с т р ё п а н н ы й	У ч е б н и к	О б т я н у т ы й к о ж е й
5	И с т л е в ш и й	Д н е в н и к	В м я г к о й о б л о ж к е
6	Р а с с ы п а ю щ и й с я	Р е е с т р	В т в ё р д о й о б л о ж к е
7	И с к о р ё ж е н н ы й	Ж у р н а л	С и с п и с а н н о й о б л о ж к о й
8	П о ж ё в а н н ы й	Э н ц и к л о п е д и я	И с т о ч а ю щ и й с т р а н н ы й з а п а х
9	Б е з у п р е ч н о с о х р а н и в ш и й с я	С п р а в о ч н и к	В б у р ы х п я т н а х
10	С с е т ь ю м и н и а т ю р н ы х о т в е р с т и й	Т р а к т а т	В п я т н а х р а с т в о р и т е л я

Общая библиотека – «Стекло»

№. п/п	Д е й с т в и е	К а ч е с т в о	П р е д м е т
-----------	--------------------	-----------------	---------------

1	Дифракция	Спектральной	Линзы
2	Выдувание	Прозрачный	Зеркала
3	Полировка	Непрозрачной	Стекла
4	Свойства	Рассеивающей	Призмы
5	Использование	Искажающей	Системы
6	Корректировка	Магического	Оптики
7	Создание	Брильянтовой	Кристалла
8	Анализ	Концентрирующей	Рефлектора
9	Покрытие	Астрономической	Экрана
10	Настройка	Астральной	Поверхности

Общая библиотека – «Свет»

№. п/п	Действие	Объект	Наука
1	Анализ	Этических начал	Биологии
2	Систематизация	Противоречий	Физики
3	Описание	Философии	Астрономии
4	Классификация	Явлений	Математики
5	К вопросу	Преобразований	Поэзии
6	Методология	Целеполагания	Литературы
7	Исследование	Веры	Географии
8	Критика	Измерений	Лингвистики
9	Обзор	Изменений	Общества
10	Проблематика	Теорий	Алхимии

Общая библиотека – поэзия

№. п/п	Т и п	Д е й с т в и е	П р и л а г а т е л ь н о е	Г е р о й
1	П о э м а о Б а л л а д	Л ю б в и	В е л и к о г о	В о и н а
2	а о Л е г е н д	С м е р т и	Ж а л к о г о	Д е в ы
3	а о	П о б е д е П о р а ж е	П р е к р а с н о г о Ж у т к о г	Б а р д а В е л и к а
4	П е с н ь о	н и и	о Б о ж е с т в е н н о г	н а
5	С т и х о	Д р у ж б е	о Д ь я в о л	К о р о л я
6	В и р ш и о	В р а ж д е Н е н а в и	ь с к о г о	К у п ц а О х о т н и
7	С к а з о Б ы л и н а	с т и П о х о ж д	Н и щ е г о Б о г а т о	к а А р и с т о
8	о Р о м а н с	е н и я х П р е с т у	г о У с е р д н	к р а т а
9	о	п л е н и и П у т е ш е	о г о С м е ш л и	Г е р о я К р е с т ь
10	О д а о	с т в и и	в о г о	я н и н а

Общая библиотека – металлы

№. п/п	Д е й с т в и е	М е т а л л	О б ь е к т
1	П е р е п л а в к а	Ж е л е з н о г о	П р о к а т а
2	О б р а б о т к а	Ч у г у н н о г о	Т р у б
3	К о в к а	М е д н о г о О л о в я н н о г	С л и т к о в М е с т о р о ж д
4	О ч и с т к а П о л и р о в	о Б р о н з о в о г	е н и й
5	к а С в о й с т в	о	Д о с п е х а
6	а С о з д а н и	З о л о т о г о С е р е б р я н о	О р у ж и я О б о р у д о в а
7	е И с п о л ь з	г о П р о м ы ш л е н	н и я К о н с т р у к ц
8	о в а н и е П р о в е р к	н о г о К о с м и ч е с к	и й
9	а	о г о	С п л а в а
10	А н а л и з	С т а л ь н о г о	М е х а н и з м а

Сверхъестественная библиотека – связь с другими мирами

№. п/п	Свойство	Действие	Назначение
1	Астральная	Коммуникация	Из-за грани
2	Духовная	Астрология	Космоса
3	Научная	Связь	Созвездий
4	Вероятностная	Эзотерика	Вселенной
5	Заряженная	Эмпатия	Звёзд
6	Глобальная	Интерференция	Миров
7	Персональная	Движение	Чужаков
8	Магнитная	Маятники	Галактики
9	Энергетическая	Волны	Пустоты
10	Световая	Механизмы	Бесконечности

Сверхъестественная библиотека – существа из-за грани

№. п/п	Объект	Наименование	Перевод	Созвездие	Перевод
1	Животные	Necropoli	Гробница	Centauri	Центавра
2	Растения	Paradisum	Рай	Geminórum	Близнецов
3	Флора	Infernum	Ад	Córví	Ворона
4	Фауна	Purgatorium	Чистилище	Hýdrae	Гидры
5	Рептилии	Hortus	Сад	Serpéntis	Змеи
6	Насекомые	Domum	Дворец	Lýrae	Лиры
7	Разумная жизнь	Fortitudo	Сокровище	Sculptóris	Скульптора
8	Грибы	Agri	Поле	Phóénicis	Феникса
9	Морские обитатели	Civitas	Город	Céti	Кита
10	Земноводные	Pulpitum	Эшафот	Retículi	Сети

Сверхъестественная библиотека – свитки об узлах

№. п/ п	С в о й с т в о	В и д	№. п/ п	С в о й с т в о	В и д
1	Т о л с т ы й	Д у б о в ы й	11	К у п е ч е с к и й	М е ш о ч н ы й
2	Т о н к и й	В о д я н о й	12	К р е с т ь я н с к и й	К о ш а ч ь я л а п а
3	П е н ь к о в ы й	Б а б и й	13	Ж е н с к и й	П о ж а р н ы й
4	Ш ё л к о в ы й	К и н ж а л ь н ы й	14	Э л ь ф и й с к и й	А м ф о р н ы й
5	К о н о п л я н ы й	"К р о в а в ы й"	15	Г н о м и й	К о р о л е в с к и й
6	В я з а н ы й	С в а е ч н ы й	16	В о л ш е б н ы й	К о р д о в ы й
7	О с о б ы й	У с т р и ч н ы й	17	Д в о й н о й	Б е с е д о ч н ы й
8	В о е н н ы й	Ж и л к о в ы й	18	Т р о й н о й	В о с ь м ё р к а
9	М о р с к о й	Е з д о в о й	19	П о л о в и н н ы й	З а х в а т н ы й
10	Д е к о р а т и в н ы й	С и л к о в ы й	20	Б ы с т р ы й	Г л у х о й